

國立臺北商業大學研發成果

編號	F001
研發單位	資管系
研發人員	唐震
產品名稱	盲人用電腦輔助麻將遊戲系統
研發成果簡介	
一種盲人用電腦輔助麻將遊戲系統，係提供盲人與電腦或盲人與盲人進行麻將對弈之用，該系統包括麻將桌板、麻將選盤、麻將棄盤、複數麻將方、複數吃碰槓胡標示方、胡牌框、牌面框及至少一無線射頻標籤讀取器。各麻將方包括無線射頻標籤，各麻將方可放置於麻將選盤或麻將棄盤內。麻將選盤、麻將棄盤、胡牌框、牌面框及複數吃碰槓胡標示方放置於麻將桌板上，無線射頻標籤讀取器係與麻將桌板連結；至少一無線射頻標籤讀取器用以發出無線電波以驅動無線射頻標籤，並接受無線射頻標籤回傳之訊號。	
優勢及應用範圍	
本發明係關於一種電腦輔助麻將遊戲系統之發明，尤其是一種關於可提供盲人與電腦或盲人與盲人進行麻將對弈之用。	
相關照片(橫向)	The diagram illustrates the system architecture for a blind Mahjong game. It shows a Server connected to a Web Cam and an Internet cloud. The Internet cloud is connected to a Client computer. The Client computer is connected to a Mahjong game interface window. The Mahjong game interface window is connected to a Switch, which is connected to RFID Readers, Tag data collectors, and Read antennas. A Tag is also shown connected to the Read antennas.

國立臺北商業大學研發成果

編號	F002
研發單位	資管系
研發人員	唐震
產品名稱	盲人用電腦輔助點字學習管理系統
研發成果簡介	
一種盲人用電腦輔助點字學習管理系統，係提供盲生或其教師進行點字練習或測驗之用，該系統包括字盤、複數凸點字方、學習板、螢幕、電腦、點字學習軟體及資料庫。字盤包括複數凸點字方位置部，各位置部係各自位於各開孔方處，且各複數凸點字方各包括一無線射頻標籤(RFID tag)，各複數凸點字方可放置於各開孔方處。學習板底座包括至少一無線射頻標籤讀取器 (RFID reader)；並且電腦係與學習板底座無線射頻標籤讀取器之間透過訊號傳送器以網路連結。	
優勢及應用範圍	
本發明係關於一種盲人用電腦輔助點字學習管理系統之發明，尤其是關於可提供盲人或其教師進行點字練習或測驗之用。	
相關照片(橫向)	

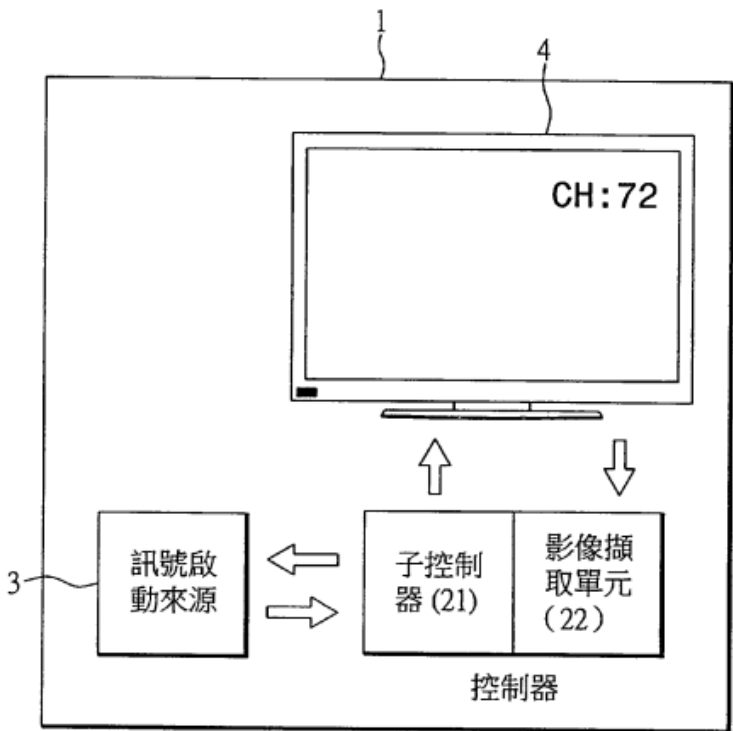
國立臺北商業大學研發成果

編號	F003
研發單位	資訊管理系
研發人員	葉明貴
產品名稱	找出實體商品的方法
研發成果簡介	
本發明一種找出實體商品的方法，首先透過用戶行動裝置的一用戶應用程式將接收到該近距離通訊裝置廣播發出一識別訊號傳送至一終端伺服器上，令該終端伺服器根據識別訊號與一資料庫比對，以從資料庫內取得對應識別訊號的一商品訊息，並傳送給該用戶行動裝置，然後透過該用戶行動裝置的一螢幕顯示該用戶應用程式的一顯示操作介面，其中該顯示操作介面包含對應該物體的該商品訊息的畫面,以找出對應該物體的商品。	
優勢及應用範圍	
提出一嶄新的想法以有效整合虛實購物及產品體驗的模式，適合服飾及配飾件銷售行業。	
相關照片(橫向)	

國立臺北商業大學研發成果

編號	F004
研發單位	資訊管理系
研發人員	葉明貴
產品名稱	虛擬整合手機系統與方法
研發成果簡介	
本發明係有關於一種虛擬整合手機系統，係用於整合多支手機的電話接收與撥出，該系統包括：一主要手機，其上執行有一主系統，該主系統包括一使用者介面模組、一整合模組、一接發話控制模組及一第一無線通訊連接模組；至少一子手機，每一子手機上執行有一子系統，該子系統包括一接發話控制模組及一第二無線通訊連接模組；其中，該主系統與該子系統透過該等第一及第二無線通訊連接模組傳遞訊號。	
優勢及應用範圍	
當手機不支援雙 SIM 卡，但因實際需要而擁有兩門以上門號時，可以透過本發明進行節費的規劃。	
相關照片(橫向)	

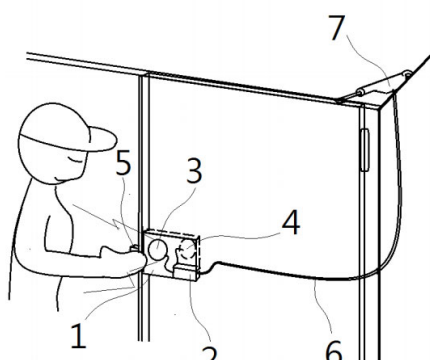
國立臺北商業大學研發成果

編號	F005
研發單位	資訊管理系
研發人員	葉明貴
產品名稱	具校正功能的電視選台器
研發成果簡介	
本發明係有關於一種具校正功能的電視選台器系統，包括：一控制器，具有一影像擷取器與一子控制器，該子控制器包括一第一發射端、一第二發射端以及一第一接收端，各自用以發送/接收無線訊號，該影像擷取器並與該子控制器連結；一訊號啟動來源，用以傳送一命令訊號至該控制器；一電視，用以接收該第二發射端所發出的訊號；其中，該影像擷取器擷取該電視的影像畫面，該子控制器根據該影像畫面的一資訊進行影像辨識判斷是否須執行校正，若需要則該子控制器傳送一訊號至電視。	
優勢及應用範圍	
在電視尚未全面進入 IOT 階段而不具互動能力時，藉由本發明可以確認藉由遙控器所傳送命令已被確實執行。	
相關照片(橫向)	
	

國立臺北商業大學研發成果

編號	F006
研發單位	資訊管理系
研發人員	張隆君、王士庭、施伯賢、楊俊偉
產品名稱	雙向鈕扣水壺
研發成果簡介	
本創作係提供一種雙向鈕扣水壺，係包含有；一水壺本體，該水壺本體係有兩半圓壺體所構成，該兩半圓壺體對接後中央形成有一容室，該等半圓壺體至少一端側形成有一開口；兩止封塊，該等止封塊係設於該兩半圓壺體之兩側接面處；至少一扣環，該扣環係可彈性卡抵於該等半圓壺體之開口上，使該開口型成限位；至少一瓶蓋，其係蓋設於該扣環上，其可選擇性的啟閉該開口者，使用時可將兩半圓壺體組裝形成水壺本體，清洗時，該兩半圓壺體可以拆卸，進行內部深層的清潔，可降低清洗的困難度，另外，要收納時，也可將兩半圓壺體堆疊，降低收納空間。	
優勢及應用範圍	
1. 清洗方便 2. 降低收納空間 3. 可應用於：只要有使用保溫瓶者皆可使用	
相關照片(橫向)	

國立臺北商業大學研發成果

編號	F007
研發單位	資訊管理系
研發人員	張隆君、蔡承男、陳志鴻、洪靖雅
產品名稱	自動啟閉裝置
研發成果簡介 本創作之自動啟閉裝置係透過外部感應器及內部感應器來偵測使用者進出，以自動開啟或關閉廁所門，讓使用者不需接觸即可出入廁所，且本創作在廁所內部係更設有空間感應器，透過該空間感應器可進一步確認使用者是否在廁所內部，進而來操控電子鎖來上鎖或解鎖廁所門，並透過顯示器來顯示目前廁所的使用狀態，藉此，可讓使用者在全程不接觸廁所門之情況下完成如廁之動作，可有效地降低使用者遭病菌傳染之可能性。	
優勢及應用範圍 1. 自動啟閉、安全方便 2. 不碰觸減少病菌傳染 3. 可應用於：醫療院所、飯店、餐廳、公共廁所等	
相關照片(橫向)	

國立臺北商業大學研發成果

編號	JA001
研發單位	商品創意經營系
研發人員	陳明熙
產品名稱	急彎車道智慧警示系統
研發成果簡介	
本創作係有關於一種可以應用於雙向車輛行駛時，具有智慧型的互動式彎道來車警示裝置。 (申請新型專利已核准)	
優勢及應用範圍	
解決目前一般車輛行經平面道路、高架道路、地下車道或停車場等彎道時，容易因為轉彎位置的死角，而無法看見對向來車，以致未注意到來車而發生危險。	
相關照片(橫向)	無

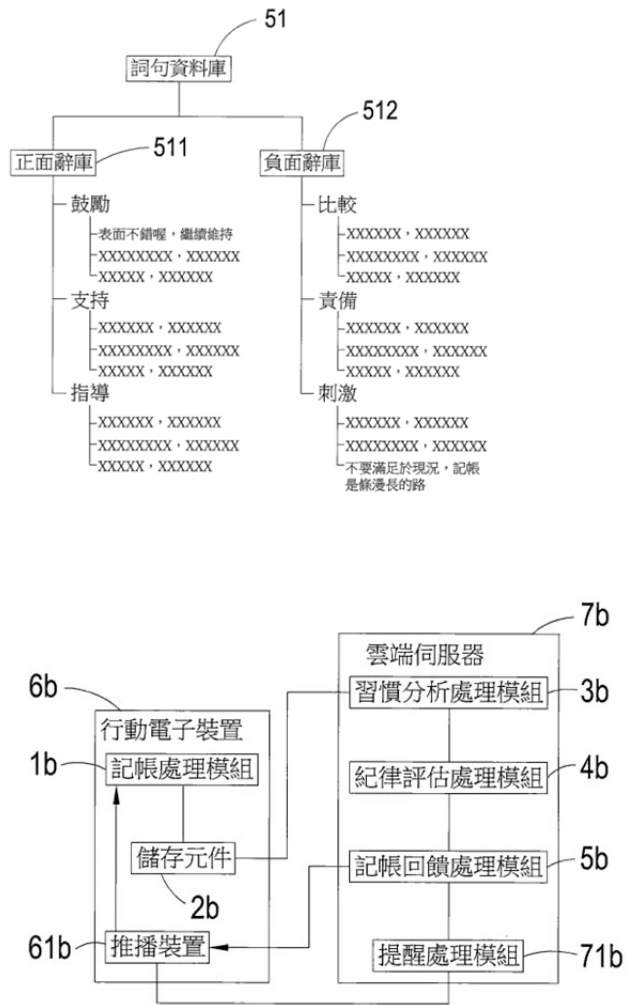
國立臺北商業大學研發成果

編號	JA002
研發單位	商品創意經營系
研發人員	陳明熙
產品名稱	智慧型狗嘴套
研發成果簡介	
本創作係有關於一種可以訓練狗不再亂吠叫，或控制吠叫的聲音變小之狗嘴套合構造。 (申請新型專利已核准)	
優勢及應用範圍	
由於目前飼養狗的人士相當多，如果居住的地點是為市區或大樓時，狗的吠叫聲，容易引起其他鄰居的抗議，尤其是在夜深人靜或者主人不在家時，更容易形成噪音的公害，對於飼養者或其他住戶都是一大困擾。本創作可以解決寵物犬吠叫噪音問題。	
相關照片(橫向)	無

國立臺北商業大學研發成果

編號	JB001
研發單位	商業設計管理系
研發人員	溫明輝
產品名稱	對話式人機介面裝置
研發成果簡介	
本新型為有關一種對話式人機介面裝置，主要結構包括至少一記帳處理模組、一儲存元件、一習慣分析處理模組、一紀律評估處理模組、及一記帳回饋處理模組，且該習慣分析處理模組包含有一頻率統計單元及一成效判斷單元。藉此，使用者透過記帳處理模組以聊天的方式將記帳資訊輸入並儲存於儲存元件中。	
優勢及應用範圍	
本專利可根據使用者的記帳頻率及記帳成效，分析使用者的記帳習慣，再根據該記帳習慣，由該紀律評估處理模組評估產生一紀律評估資訊，以供記帳回饋處理模組根據該紀律評估資訊挑選至少一回饋訊息，傳送該回饋訊息至該記帳處理模組。藉此，增加記帳輸入動作自由度、提升記帳的實際成效。	
相關照片(橫向)	第一圖

國立臺北商業大學研發成果



國立臺北商業大學研發成果

編號	H001
研發單位	創意設計與經營研究所
研發人員	黃國珍教授
產品名稱	用於分析生理狀態的方法、電腦可讀取記錄媒體及電腦產品（發明第 I645306 號）
研發成果簡介	
本發明提出一種分析生理狀態的方法，包括步驟 S1，進入選單模式，在選單模式中可進入測驗模式、設定模式或結束模式；步驟 S2，進入設定模式，在設定模式中可設定第一測驗參數及第一環境參數，第一測驗參數是用於改變測驗模式的測驗程序的第一規則，而第一環境參數是用於改變物理環境的第一因子；步驟 S3，進入測驗模式，使得受測者接受測驗程序，且在測驗程序執行時，營造出物理環境；步驟 S4，進入得分模式，記錄受測者接受測驗程序所得的測驗結果；及步驟 S5，進入分析模式，分析第一測驗參數、第一環境參數及測驗結果之間的相關性。	
優勢及應用範圍	
在電子裝置普及的年代，電子遊戲已經逐漸取代傳統的娛樂方式。電子裝置通常安裝有遊戲軟體，其輸出影像及聲音，並且接受人類像電子裝置所輸入的指令。藉此，人類能與電子裝置互動，以達到娛樂的目的。 電子遊戲除了娛樂玩家以外，也可扮演教育或訓練玩家的角色。透過此類數位遊戲是學習系統（digital game-based learning system），玩家的邏輯思考、四肢反應、眼手協調、記憶等能力都能得到提升。這類遊戲不止有助於小朋友的身心發展，也能幫助一些身心障礙人士復健。因此，愈來愈多的家庭、學校、政府機關、教育、文化、公益、慈善機構或醫療團體引進數位遊戲是學習系統，以作為教育或醫療輔助工具。數位遊戲是學習系統主要是以目標、規則、競爭、挑戰、娛樂、控制等遊戲設計元素為基礎進行開發，並透過資訊回饋評估學習或醫療成效。 然而，目前為止，人們對於電子遊戲的應用，無論是以娛樂、訓練、學習或復健為目的，往往只是專注在遊戲本身，例如遊戲的玩法、劇本、角色、道具或場景的操作，以提供娛樂成果不足以開發玩家的潛能。因此，電子遊戲在這個方面，確實有很大的發展空間。 有鑑於此，本發明提出一種用於分析生理狀態的方法、電腦可讀取記錄媒體及電腦產品，包括：步驟 S1，進入選單模式，在選單模式中可進入測驗模式、設定模式或結束模式；步驟 S2，進入設定模式，在設定模式中可設定第一測驗參數及第一環境參數，第一測驗參數是用於改變測驗模式的測驗程序的第一規則，而第一環境參數是用於改變物理環境的第	

國立臺北商業大學研發成果

一因子；其中，在步驟 S2 的設定模式中，更可設定第二 環境參數，用於改變物理環境的第二因子，並在步驟 S5 的分析模式中，分析第二因子及 測驗結果之間的相關性，分析第一因子、第二因子及測驗結果之間的相關性，並判斷第 一因子及第二因子何者為影響測驗結果的主導因子；步驟 S3，進入測驗模式，使得受測 者接受測驗程序，且在測驗程序執行時，營造出物理環境；步驟 S4，進入得分模式，記 錄受測者接受測驗程序所得的測驗結果；及步驟 S5，進入分析模式，分析第一測驗參 數、第一環境參數及測驗結果之間的相關性。

相關照片(橫向)

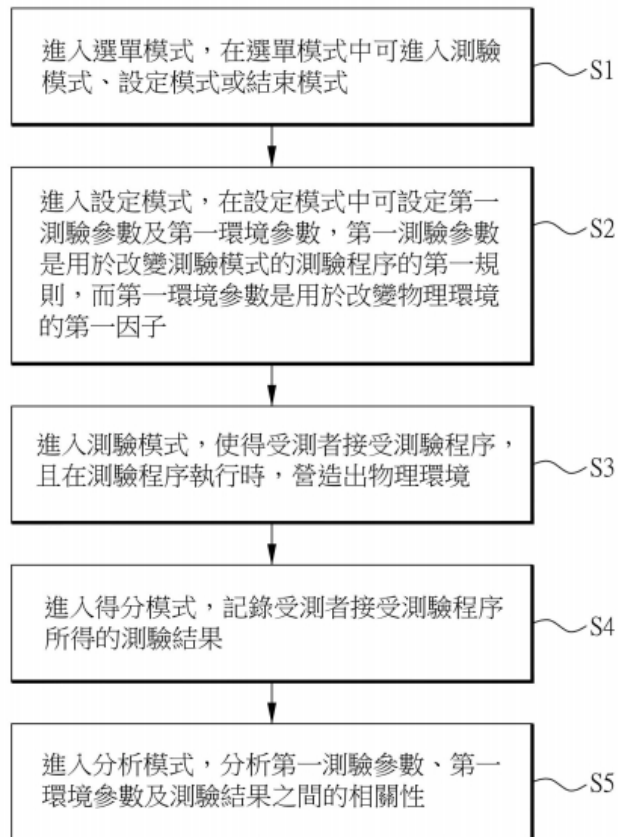


圖1

國立臺北商業大學研發成果

編號	H002
研發單位	創意設計與經營研究所
研發人員	黃國珍教授
產品名稱	用於反應力訓練的電腦程式產品 (發明第 I635469 號)
研發成果簡介	
本發明提供一種用於反應力訓練的電腦程式產品，其執行步驟：S1：進入選擇界面；S2：進入設定界面，選擇性地設定訓練控制參數或生理刺激參數；S3：進入訓練界面，使受訓練者接受訓練程序，訓練程序是配置來測量及記錄受訓練者辨識刺激物的反應及反應時間，其中，電腦根據訓練控制參數控制訓練程序，同時控制周邊裝置給予受訓練者生理刺激；S4：進入記分模式；以及 S5：進入分析模式，根據受訓練者的得分、訓練控制參數及生理刺激參數為受訓練者產生分析報告。	
優勢及應用範圍	
在電子裝置普及的年代，電子遊戲已經逐漸取代傳統的娛樂方式。電子裝置通常安裝有遊戲軟體，其輸出影像及聲音，並且接受人類像電子裝置所輸入的指令。藉此，人類能與電子裝置互動，以達到娛樂的目的。 電子遊戲除了娛樂玩家以外，也可扮演教育或訓練玩家的角色。透過此類數位遊戲是學習系統 (digital game-based learning system)，玩家的邏輯思考、四肢反應、眼手協調、記憶等能力都能得到提升。這類遊戲不止有助於小朋友的身心發展，也能幫助一些身心障礙人士復健。因此，愈來愈多的家庭、學校、政府機關、教育、文化、公益、慈善機構或醫療團體引進數位遊戲是學習系統，以作為教育或醫療輔助工具。數位遊戲是學習系統主要是以目標、規則、競爭、挑戰、娛樂、控制等遊戲設計元素為基礎進行開發，並透過資訊回饋評估學習或醫療成效。 然而，目前為止，人們對於電子遊戲的應用，無論是以娛樂、訓練、學習或復健為目的，往往只是專注在遊戲本身，例如遊戲的玩法、劇本、角色、道具或場景的操作，以提供娛樂成果不足以開發玩家的潛能。因此，電子遊戲在這個方面，確實有很大的發展空間。 有鑑於此，本發明提出一種用於反應力訓練的電腦程式產品，其可被載入電腦，以執行下列步驟：步驟S1：進入一選擇界面，通過該選擇界面，選擇性地進入一設定界面、一訓練界面、一資料存取界面、一連線界面、一說明界面或一退出界面；步驟S2：進入該設定界面，選擇性地設定至少一訓練控制參數或至少一生理刺激參數；步驟S3：進入該訓練界面，使一	

國立臺北商業大學研發成果

受訓練者接受一訓練程序，該訓練程序是配置來測量及記錄該受訓練者辨識一刺激物的一反應及一反應時間，其中，該電腦根據該等訓練控制參數控制該訓練程序，同時，該電腦根據該生理刺激參數控制一周邊裝置來給予該受訓練者至少一生理刺激；步驟S4：進入一記分模式，根據該反應及該反應時間，以一預設的記分準則來計算該受訓練者的得分；以及步驟S5：進入一分析模式，根據該受訓練者的得分、該等訓練控制參數及該等生理刺激參數為該受訓練者產生一分析報告；其中，在步驟S2 或S3 之前，更執行步驟A1：進入該資料存取界面，以取得該受訓練者的一個人資料。

相關照片(橫向)

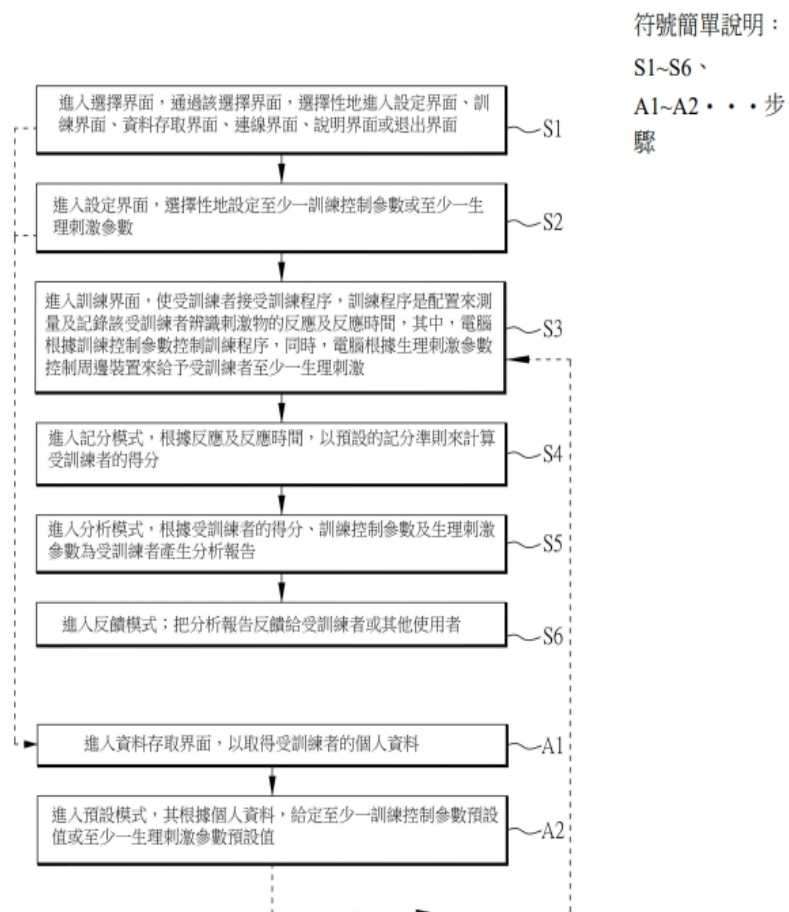


圖1

國立臺北商業大學研發成果

編號	H003
研發單位	創意設計與經營研究所
研發人員	黃國珍教授
產品名稱	用於評估認知能力的電腦程式產品（發明第 I634528 號）
研發成果簡介	
本發明提出一種用於評估認知能力的電腦程式產品，其被載入電腦，以執行步驟 S1～S4。步驟 S1：進入設定界面，在設定界面中，選擇性地設定至少一測驗控制參數及/或至少一物理環境參數。步驟 S2：進入測驗界面，使受測驗者接受測驗程序，測驗程序配置以測驗受測驗者的短期記憶準確率，電腦根據測驗控制參數及物理環境參數以控制信號控制周邊設備調整物理環境的物理因子。步驟 S3：進入記分模式，以預設的記分準則計算受測驗者接受測驗程序所得的得分。步驟 S4：進入分析模式，依據得分、測驗控制參數及物理環境參數產生分析報告。	
優勢及應用範圍	
在電子裝置普及的年代，電子遊戲已經逐漸取代傳統的娛樂方式。電子裝置通常安裝有遊戲軟體，其輸出影像及聲音，並且接受人類像電子裝置所輸入的指令。藉此，人類能與電子裝置互動，以達到娛樂的目的。 電子遊戲除了娛樂玩家以外，也可扮演教育或訓練玩家的角色。透過此類數位遊戲是學習系統（digital game-based learning system），玩家的邏輯思考、四肢反應、眼手協調、記憶等能力都能得到提升。這類遊戲不止有助於小朋友的身心發展，也能幫助一些身心障礙人士復健。因此，愈來愈多的家庭、學校、政府機關、教育、文化、公益、慈善機構或醫療團體引進數位遊戲是學習系統，以作為教育或醫療輔助工具。數位遊戲是學習系統主要是以目標、規則、競爭、挑戰、娛樂、控制等遊戲設計元素為基礎進行開發，並透過資訊回饋評估學習或醫療成效。 然而，目前為止，人們對於電子遊戲的應用，無論是以娛樂、訓練、學習或復健為目的，往往只是專注在遊戲本身，例如遊戲的玩法、劇本、角色、道具或場景的操作，以提供娛樂成果不足以開發玩家的潛能。因此，電子遊戲在這個方面，確實有很大的發展空間。 有鑑於此，本發明提出一種用於認知能力的電腦程式產品，其可被載入電腦，以執行步驟 S1～S4。步驟 S1：進入一設定界面，在該設定界面中，選擇性地設定至少一測驗控制參數及/或至少一物理環境參數；步驟 S2：進入一測驗界面，使一受測驗者接受一測驗程序，該測驗程序是配置以測驗該受測驗者的一短期記憶準確率，該電腦根據該至少一測驗控制參數及該至少一物理環境參數以一控制信號控制一周邊設備調整一物理環境的一物理因子；步	

國立臺北商業大學研發成果

驟 S3：進入一記分模式，以一預設的記分準則計算該受測驗者接受該測驗程序所得的一得分；以及步驟 S4：進入一分析模式，依據該得分、該至少一測驗控制參數及該至少一物理環境參數產生一分析報告；其中，以該至少一測驗控制參數作為控制變因，而以該至少一物理環境參數作為操作變因，以產生該分析報告；或者，以該至少一物理環境參數作為控制變因，而以該至少一測驗控制參數作為操作變因，以產生該分析報告。

相關照片(橫向)

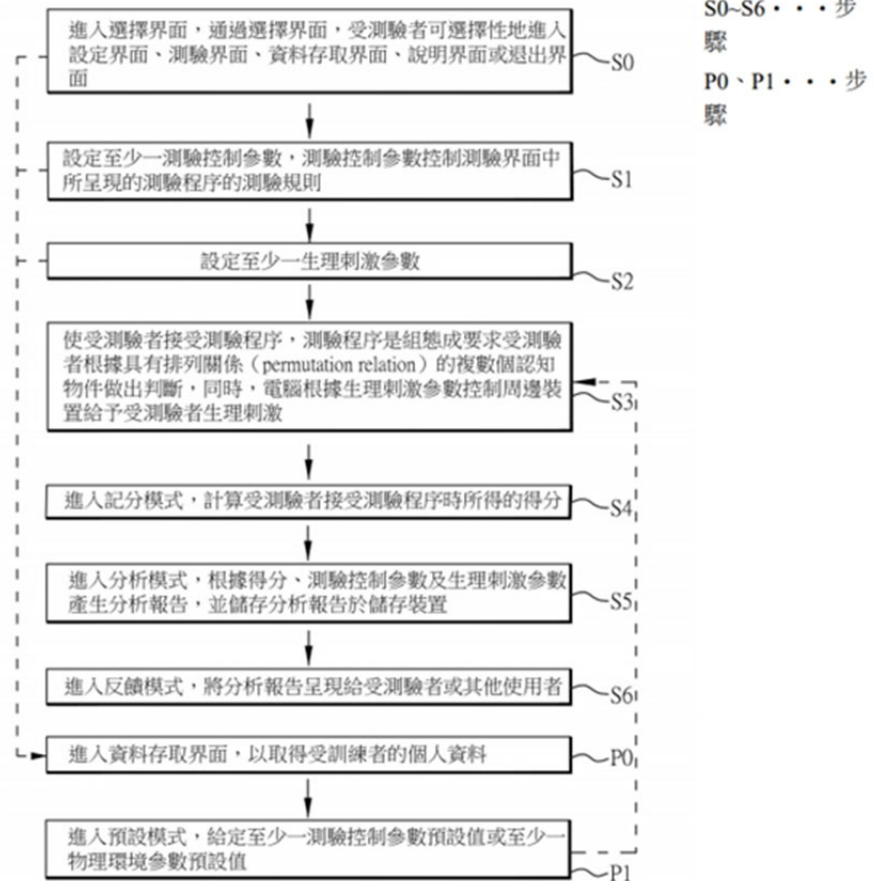


圖 1

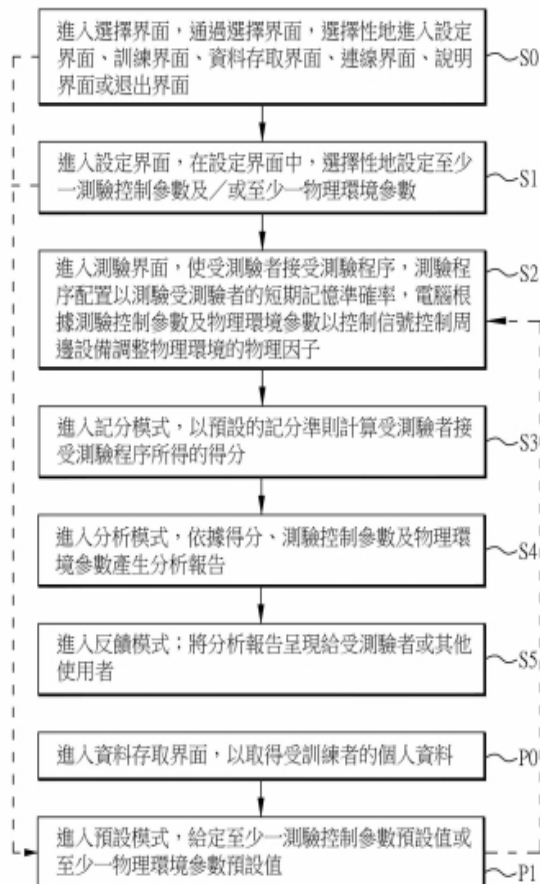
國立臺北商業大學研發成果

編號	H004
研發單位	創意設計與經營研究所
研發人員	黃國珍教授
產品名稱	用於評估邏輯思考能力的電腦程式產品 (發明第 I623847 號)
研發成果簡介	
一種用於評估邏輯思考能力的電腦程式產品，其包含步驟 S1～S5。步驟 S1：設定至少一測驗控制參數，測驗控制參數控制測驗界面中所呈現的測驗程序的測驗規則。步驟 S2：設定至少一生理刺激參數。步驟 S3：使受測驗者接受測驗程序，測驗程序是組態成要求受測驗者根據具有排列關係的複數個認知物件做出判斷，同時，電腦根據生理刺激參數控制周邊裝置給予受測驗者生理刺激。步驟 S4：進入記分模式，計算受測驗者接受測驗程序時所得的得分。步驟 S5：進入分析模式，根據得分、測驗控制參數及生理刺激參數產生分析報告，並儲存分析報告於儲存裝置。	
優勢及應用範圍	
在電子裝置普及的年代，電子遊戲已經逐漸取代傳統的娛樂方式。電子裝置通常安裝有遊戲軟體，其輸出影像及聲音，並且接受人類像電子裝置所輸入的指令。藉此，人類能與電子裝置互動，以達到娛樂的目的。 電子遊戲除了娛樂玩家以外，也可扮演教育或訓練玩家的角色。透過此類數位遊戲是學習系統 (digital game-based learning system)，玩家的邏輯思考、四肢反應、眼手協調、記憶等能力都能得到提升。這類遊戲不止有助於小朋友的身心發展，也能幫助一些身心障礙人士復健。因此，愈來愈多的家庭、學校、政府機關、教育、文化、公益、慈善機構或醫療團體引進數位遊戲是學習系統，以作為教育或醫療輔助工具。數位遊戲是學習系統主要是以目標、規則、競爭、挑戰、娛樂、控制等遊戲設計元素為基礎進行開發，並透過資訊回饋評估學習或醫療成效。 然而，目前為止，人們對於電子遊戲的應用，無論是以娛樂、訓練、學習或復健為目的，往往只是專注在遊戲本身，例如遊戲的玩法、劇本、角色、道具或場景的操作，以提供娛樂成果不足以開發玩家的潛能。因此，電子遊戲在這個方面，確實有很大的發展空間。 有鑑於此，本發明提出一種用於評估邏輯思考能力的電腦程式產品，其可被載入電腦，以執行步驟 S1～S5。步驟 S1：設定至少一測驗控制參數，測驗控制參數控制測驗介面中所呈現的測驗程序的測驗規則。步驟 S2：設定至少一生理刺激參數。步驟 S3：使受測驗者接受測驗程序，測驗程序市組態成要求受測驗者根據具有排列關係 (permutation relation) 的複數個認知物件做出判斷，同時，電腦根據生理刺激參數控制周邊裝置給予受測驗者生理	

國立臺北商業大學研發成果

刺激。步驟 S4：進入計分模式，計算受測驗者接受測驗程序時所得的得分。步驟 S5：進入分析模式，根據得分、測驗控制參數及生理刺激參數產生分析報告，並儲存分析報告於儲存裝置。

相關照片(橫向)



符號簡單說明：

S0~S5 . . . 步驟

驟

P0、P1 . . . 步驟

驟

圖1